ClayFighter
BOTE AS MÃOS NA ARGILA
HARPZONE
CHAKAN
O PRECURSOR DA
DIFICULDADE
nº13
ECCO THE
DOLPHIN
encontre tempo pra respirar

Editorial

Esta edição está pra lá de especial para os fãs de Mega Drive!

Exploramos os oceanos de um dos clássicos exclusivos de maior sucesso no console da SEGA, "Ecco The Dolphin", e ainda conversamos com o idealizador da franquia, Ed Annunziata e com Boris Vallejo, o artista responsável pelas belas capas da franquia.

Mas, se você curte algo mais pesado, confira o especial sobre um dos jogos mais difíceis de todos os tempos: "Chakan - The Forever Man", também exclusivo do Mega. Aproveite também o bate-bapo exclusivo que tivemos com o criador do personagem, Robert Kraus!

Agora se você não é tão fã assim do console 16-Bit da SEGA, poderá aproveitar o especial sobre uma das séries de jogos de luta mais bizarras da história dos games, Clayfighter.

Mergulhe conosco na mais nova edição da revista WarpZone em uma viajem pelas profundezas da nostalgia!

Johnny Vila - Editor

Já estão disponíveis as versões impressas das nossas revistas: www.revistawarpzone.com.br/

Revista WarpZone nº 13 - É uma publicação e marca registrada da WarpZone Editora

Direção: Cleber Marques ▪ **Edição:** Johnny Vila ▪ **Revisão:** Rafael Belmonte e Marcio Mageski
Capa: Cleber Marques ▪ **Diagramação:** David Vieira ▪ **Apoio na edição de Imagens:** Edimartin Martins e Johnny Vila ▪ **Redação:** Johnny Vila, Antonio Carlos Santin Júnior e Michel Borges.

Índice

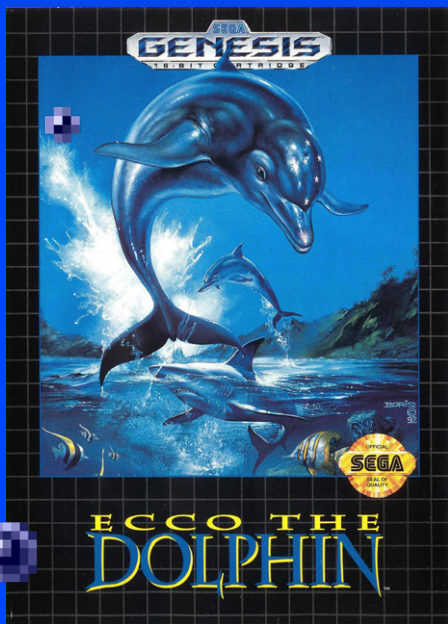
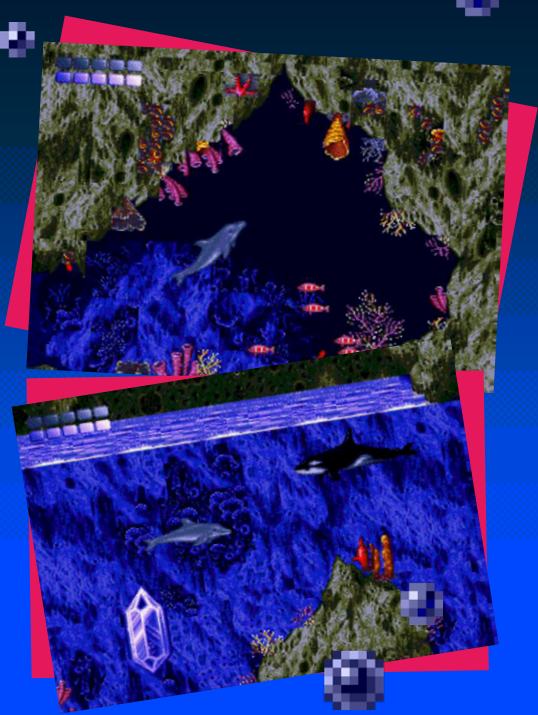
Matéria de Capa

Por **Johnny Vila**

O mundo dos games já nos apresentou quase tudo, encanadores que pulam sobre os inimigos e comem cogumelos, ouriços que correm em velocidades inacreditáveis e uma série de outras "insanidades". Essas que, se descritas no papel, soariam muito mais estranhas do que a realidade que aceitamos e vivenciamos nos nossos consoles. Com base nisso, criar um jogo no qual você controla um golfinho e ajuda seus amigos pode parecer um tanto quando "normal". Porém, somando essa ideia com viagem no tempo e vida extraterrestre, você verá que Ecco The Dolphin é muito mais "bizarro" do que parece. Mergulhe conosco neste especial e conheça os jogos desta franquia tão peculiar.

ECCO THE DOLPHIN

(Mega Drive, Master System, Sega CD, Game Gear, PC)

O primeiro Ecco foi lançado em 1992 para Mega Drive, e, posteriormente, recebeu versões para Master System, Sega CD e Game Gear, além de inúmeros relançamentos em coletâneas e plataformas digitais. Criar o jogo foi um verdadeiro desafio na carreira de Ed Annunziata, funcionário da SEGA, que já havia atuado em outros títulos para o console. O principal entrave foi justamente conseguir a aprovação da empresa para a produção (confira mais detalhes na entrevista desta edição). Mas, quando finalmente o conseguiu, Ecco passou por um ciclo de desenvolvimento de seis semanas para a elaboração de um protótipo, e mais dez meses para o produto completo. Durante todo esse período, Ed Annunziata travou uma verdadeira batalha para manter consigo o controle criativo sobre a produção e afastando as tentativas de intervenção por parte da SEGA em alterar pontos de sua concepção inicial.

Ecco fugia de qualquer padrão conceitual de games para a época

Ao contrário do que possa parecer, a história do game não é nada usual. Ecco estava em mais um dia normal, competindo com seus amigos para ver quem conseguia saltar mais alto. Foi então que uma enorme "tromba d'agua" absorve todos os amigos do golfinho, e torna a vida no oceano um verdadeiro caos. Ecco terá de partir em busca de Big Blue, uma baleia azul anciã

cuja sabedoria poderá explicar os fatos recentes. Sem tentar entrar em muitos spoilers, o restante da aventura envolve uma milenar batalha entre os "atlantes" e uma raça alienígena conhecida como "Vortex", além de uma viagem no tempo. Ou seja, elementos esses muito fora do padrão do o que se espera para o dia a dia de um simpático golfinho.

A gameplay é baseada na livre movimentação pelos cenários, com o acréscimo de que o protagonista pode executar o deslocamento em alta velocidade. Ecco conta ainda com uma função de sonar para comunicação com outros animais, interação com alguns objetos, além de permitir a visualização do mapa da região.

Com o considerável sucesso obtido tanto da crítica quanto do público, o game recebeu, além das já citadas conversões para outros consoles da SEGA, uma versão para Windows. Essa versão recebeu, em 2014 por parte dos fãs, uma aprimoração em alta resolução, intitulada "Ecco PC Fixed & Enhanced Edition". Em 2013, recebeu também a versão "3D Ecco the Dolphin" para Nintendo 3DS, que além dos gráficos 3D estereoscópicos, tem as versões japonesa e internacional do game, além do modo "'Super Dolphin". Esse modo facilita a dificuldade, com os recursos de invencibilidade e oxigênio ilimitado. O êxito garantiu ainda, que a franquia recebesse inúmeras outras incursões ao longo dos próximos anos.

A boa recepção fez com que Ecco fosse portado para diversas plataformas

ECCO
THE TIDES OF TIME

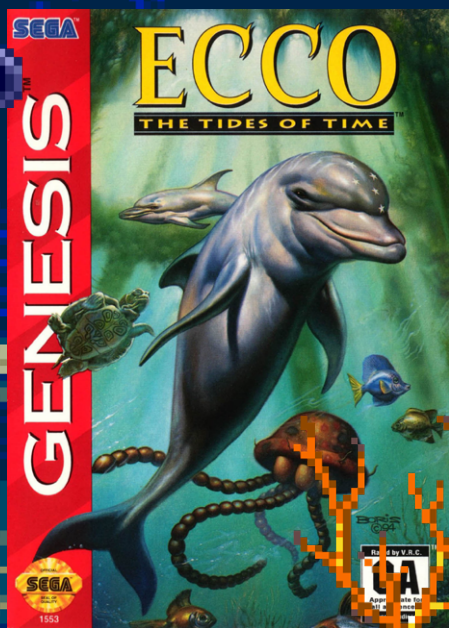
A continuação apresenta gráficos ainda mais belos

(Mega Drive, Master System, Sega CD, Game Gear)

O segundo game da franquia, “The Tides of Time” foi lançado em 1994 para o Mega Drive. Assim como o primeiro game, recebeu conversões para outros consoles da SEGA além de ser incluído em inúmeras compilações ao longo dos anos bem como, relançamentos em plataformas digitais.

O novo título dá continuidade à trama do primeiro game, no qual após encontrar Trellia, descendente de Ecco vinda do futuro, os dois embarcam em uma nova viagem temporal. Nessa nova aventura, ambos partem a fim de evitar um futuro apocalíptico para a vida marinha, novamente ameaçada pela raça alienígena Vortex.

Além dos gráficos e efeitos sonoros aprimorados, o novo game conta com níveis que usam um “pseudo efeito 3D”. Esse efeito ocorre enquanto Ecco se desloca em perspectiva de terceira pessoa com câmera fixa para atravessar uma série de anéis e movimento.

O game novamente obteve bons resultados de crítica e público, o que garantiu a “continuidade” da série. Uma curiosidade é que a versão de Master System foi lançada, exclusivamente, no Brasil, uma vez que foi desenvolvida pela TecToy.

Arte na Capa

Boris Vallejo e Julie Bell

As versões americanas de diversos títulos para Mega Drive tem algo em comum, a arte de Boris Vallejo e Julie Bell. Diversos clássicos do console, como Golden Axe, Phantasy Star e até Splatterhouse tiveram a assinatura desses artistas nas belas artes de suas capas.

Eternal Champions, Golden Axe 2 e Star Control

Nascido em Lima, no Peru, Boris começou a desenhar muito jovem, trabalhando ao longo dos anos em personagens de quadrinhos como Tarzan e Conan. Já nos Estados Unidos, casou-se com outra artista, Julie Bell, e juntos foram responsáveis por inúmeras artes de capa em jogos da SEGA.

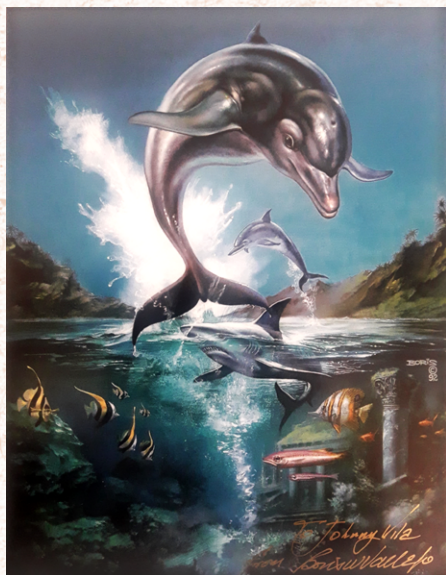
Boris Vallejo também foi responsável pelas artes dos jogos da franquia Ecco The Dolphin para Mega Drive. Anos mais tarde, foi novamente contratado pela SEGA para a produção da arte da capa da versão de Dreamcast. A **WarpZone** teve a oportunidade de ter uma breve conversa com o artista, confira:

Artes de Boris Vallejo para a franquia Ecco The Dolphin

Qual sua principal inspiração para criar as artes para os jogos de Ecco The Dolphin?

[BV] Eu sempre fui um amante do mar de suas criaturas. Eu cresci em uma praia, com o oceano a uma quadra da casa de nossa família. Então, fazer uma pintura de um golfinho no mar não era apenas um processo atraente, mas absolutamente natural para mim. Adicionando então, um aspecto de fantasia à pintura, eu não poderia desejar algo melhor para fazer!

Como foi retornar, após tantos anos, a produzir a capa de um novo jogo da franquia, que foi o que aconteceu em 2000, com “Ecco the Dolphin: Defender of the Future” para Dreamcast?

[BV] Fiquei emocionado com o entusiasmo e o sucesso do primeiro jogo e sua capa, então foi realmente uma coisa maravilhosa fazer outra pintura com o mesmo personagem. Mas, com um sentimento um pouco diferente após tantos anos.

Arte autografada por Boris Vallejo
(Fonte: Acervo de Johnny Vila)

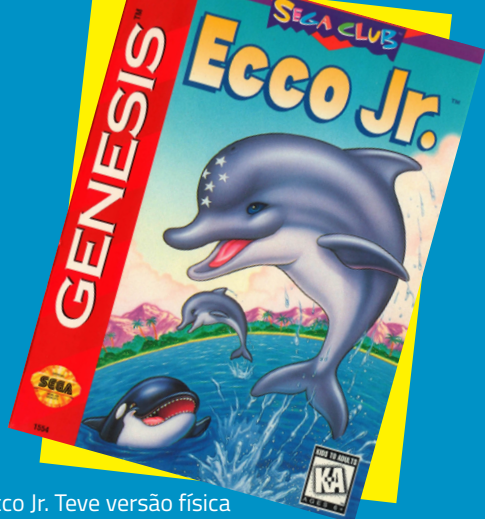
Conheça mais sobre o trabalho de Boris Vallejo e Julie Bell em:

www.borisjulie.com

Ecco Jr.

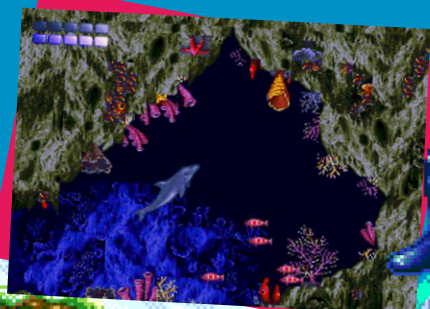
(Mega Drive)

Apesar da intenção de Ed Annunziata de contar a história de Ecco em uma trilogia, a SEGA optou por um caminho diferente no terceiro jogo da franquia, tornando-o um prequel para a série.
O game mostra o jovem Ecco e seus amigos Tara e Kitnee em uma aventura em busca da baleia BigBlue.

A intenção da SEGA era clara com este game: tornar a franquia mais acessível ao publico mais jovem, retirando a complexidade da história e dificuldade inerente aos dois primeiros títulos.
O visual apesar de ainda manter-se belo, deixa evidente uma estética mais infantil, bem como trilha sonora que também destoa um pouco em relação à dos predecessores.

Ecco Jr. Teve versão física apenas no Mega Drive

Ecco Jr. and the Great Ocean Treasure Hunt!

(SEGA Pico)

Praticamente um spin-off para Ecco Jr., o jogo foi lançado em 1995 para o console SEGA Pico, e mostra Ecco e seus amigos na busca por diversos tesouros espalhados pelo oceano.

Com objetivos mais simples, Ecco Jr. buscava agradar os menores

O console Pico era voltado para
o publico infantil

ECCO THE DOLPHIN

(Pocket Arcade)

Ecco em versão "mini-game"

O jogo faz uso da caneta do console para a gameplay, além do livro que acompanhava cada cartucho dos jogos para a plataforma.

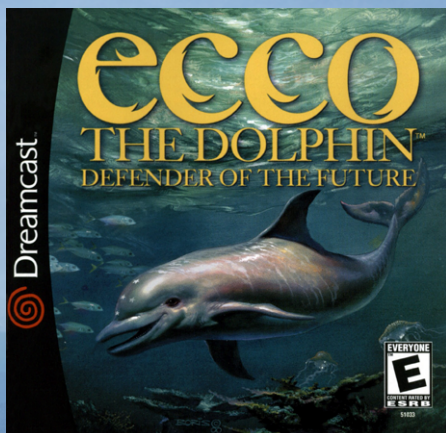
Entre 1994 e 1997 a empresa Tiger Electronics, em parceria com a SEGA, lançou uma série de portáveis LCD com versões simplificadas de seus grandes clássicos. Ecco também recebeu sua versão portátil e nela, deverá explorar o oceano para salvar sua família.

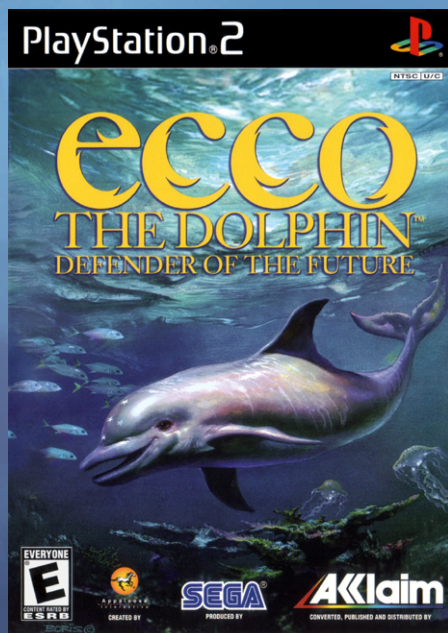
Versão lançada pela TECTOY
(Fonte: Acervo de Johnny Vila)

Versão portátil de Ecco The Dolphin
(Fonte: Acervo de Johnny Vila)

ECCO THE DOLPHIN
DEFENDER OF THE FUTURE

(Dreamcast, Playstation 2)

Após anos sem um novo game na franquia, a Sega lançou, em 2000, "Ecco the Dolphin: Defender of the Future". Entretanto, o novo game não faz parte da cronologia iniciada por Ed Annunziata no Mega Drive, de fato o criador da série nem participou da produção deste novo jogo. O novo título serve como um reboot para Ecco, e mostra uma complexa história, dividida em quatro capítulos, novamente repleta de elementos de ficção cientifica. O roteiro desta vez ficou a cargo do cientista e escritor americano, David Brin.

No Dreamcast, Ecco finalmente pôde desbravar um oceano totalmente em 3D

A gameplay remete bastante aos games anteriores, com o uso do sonar para interação com outros personagens e objetos, além de uma boa adaptação da movimentação para a jogabilidade em 3D. A parte gráfica do game pode ser descrita como uma das mais belas já vistas no Dreamcast, recriando oceano e animal, de forma sublime, no console 128 Bit da Sega.

Com o fim do Dreamcast, o jogo recebeu uma versão no PS2

Defender of the Future obteve considerável aceitação quando foi lançado, mas com o fim precoce do console da SEGA, recebeu uma versão para PS2, de modo a receber uma "sobrevida" comercial. Uma sequência, Ecco II: Sentinels of The Universe, estava em desenvolvimento para Dreamcast, mas acabou sendo cancelada. Em 2016, um protótipo

Protótipo de Ecco II: Sentinels of The Universe

datado de 2001, foi disponibilizado na internet em forma jogável, e mostrava um pouco sobre como seria o segundo game de Ecco no Dreamcast.

Entrevista

Ed Annunziata

Veterano na indústria de games, **Ed Annunziata** foi produtor e designer de inúmeros títulos ao longo de quase 30 anos. Annunziata passou por jogos como Spiderman e Chakan no Mega Drive, Kolibri no 32x, Mr. Bones e Three Dirty Dwarves no Sega Saturn e Tiny Tank: Up Your Arsenal para o primeiro Playstation. Mas, seu principal êxito viria com a criação da franquia Ecco The Dolphin, ainda na geração 16-bit. Confira a seguir, detalhes sobre a carreira de Ed, em mais uma entrevista exclusiva da **WarpZone:**

Conte-nos um pouco sobre o inicio de sua carreira no mercado de games.

[EA] Eu aprendi a programar em meu computador Atari 6502, na linguagem Assembly. Nessa época, meu objetivo era fazer um pequeno personagem atravessando a extensão da tela. Após conseguir, trabalhei e finalizei meu primeiro jogo e vendi para o computador Atari 800 e isso foi o princípio de minha vida ininterrupta na criação de games.

Antes do primeiro Ecco the Dolphin, você já havia atuado como produtor em games de considerável sucesso no Mega Drive, como Spider-Man e Chakan. Mesmo assim, encontrou resistência da SEGA na aprovação para seu novo projeto (Ecco). Nos conte como foi esse processo de convencer a empresa a aceitar sua visão para este novo game.

[EA] Em absolutamente todas as oportunidades que tive, tentei convencer a todos na SEGA de que meu jogo sobre um golfinho poderia ser ótimo. O principal problema, é que o personagem não poderia carregar itens ou armas. Na época, ninguém conseguia imaginar um game onde você controla golfinho e mais, um jogo sem personagens "humanoides", tratava-se de uma história contada 100% do ponto de vista dos golfinhos. A resposta inicial da SEGA foi negativa, até que Tom Kalinske, o então presidente da empresa, definiu que precisávamos impor um alto grau de criatividade em nossos jogos, de modo a produzir jogos nunca antes vistos e aumentar nossas chances na guerra contra a Nintendo. Ecco se encaixava perfeitamente nessa nova diretriz da empresa, e com isso me esforcei mais ainda para conseguir a aprovação e liberação, e finalmente consegui.

Alguns jogos em que Annunziata atuou como produtor

Como surgiu a ideia para o primeiro Ecco e como funciona seu processo criativo?

[EA] Todos os meus jogos estão cheios de inspirações em diversas coisas, mas eu recorro muito à ficção cientifica. O meu processo criativo é simples: Penso muito sobre determinado assunto, e quando tenho algumas pequenas ideias funcionando e fazendo com que eu me sinta bem, começo a desenvolvê-las.

Kolibri, Tiny Tank, Three Dirty Dwarves e o próprio Ecco possuem uma abordagem bem diferente entre si, e com temáticas sem igual no mercado. Qual sua perspectiva sobre sua filosofia de criação de games?

[EA] Eu acredito que é simples: São jogos, apenas jogos, então por que não ser corajoso e criativo?

"The Big Blue" infelizmente não teve sucesso durante a campanha de financiamento coletivo. O projeto ainda existe e você tem planos para finalizá-lo?

BigBlue, o sucessor espiritual de Ecco The Dolphin

[EA] Existem dois futuros possíveis para BigBlue, o primeiro onde eu consiga encontrar uma forma de finalizá-lo e compartilhar ele com o mundo ou, eu morra antes de finalizá-lo e isso nunca aconteça neste universo. Então, sim definitivamente desejo finalizar ele em algum momento.

Ano passado você lançou o jogo Space War Arena, no formato digital, para Nintendo Switch. Quais os desafios em continuar produzindo e lançando novos projetos mesmo após tantos anos na indústria de games?

[EA] É muito diferente, mas ao mesmo tempo, também é o mesmo de sempre. Buscar financiamento para os jogos é sempre o primeiro desafio, mas após superá-lo, os projetos exigem muita reflexão e compartilhamento de uma visão entre a equipe. De

certa forma, talvez seja mais difícil criar jogos hoje em dia, pois há tanta competição agora, além de muita ganancia no setor. Porém, o poder dos computadores e ferramentas como Unity ou Unreal tornaram o processo de desenvolvimento dos games muito mais fácil do que era antes.

Você acredita ser possível voltar a trabalhar em um novo jogo da franquia Ecco The Dolphin em parceria com a SEGA?

[EA] Eu estou aberto a isso. Na ultima vez que tentamos falar sobre um novo projeto, eles sugeriram um Ecco com estética cartoon e a remoção de todo o aspecto de ficção cientifica. Isso não me parece certo, pois eu ainda pretendo fazer a terceira parte da trilogia, e pelo visto é provável que não envolva a SEGA.

Você já está trabalhando em novos projetos? Quais os planos para o futuro?

[EA] Com certeza, BigBlue ainda está em desenvolvimento. Space War Arena receberá versões nas outras plataformas, e ainda tenho um projeto em segredo em que venho trabalhando há uma década. É sobre cavalos, mas não contem a ninguém! ■

Especial

Por **Antonio Santin**

ClayFighter

Clayfighter é uma série de jogos de luta que animou os gamers da década de 1990's com personagens criados a partir de modelos feitos em argila, similar àquelas animações clássicas da TV Cultura, que víamos nos anos 1980/90's.

Distribuído pela Interplay e desenvolvido em uma parceria com a Visual Concepts, a série se tornou um ícone cult dos games. Além do estilo único dos personagens, modelados em argila, os games possuem muitas referências icônicas e um senso de humor marcante. Tecnicamente, ele também trouxe conceitos muito interessantes.

Foi um alívio cômico para o gênero fighting game, depois de tantos jogos nesse estilo terem saído. Confira neste especial, os principais games da franquia e conheça todos os lutadores que já fizeram parte desta bagunça.

Clayfighter
(SNES/Mega Drive – 1993)

Oito lutadores excêntricos têm um objetivo em comum: ser o rei do circo! Com grande inspiração em Street Fighter 2, o game é uma paródia do título da Capcom. Possui escolha de velocidade (de 1 a 8), três níveis de dificuldade (Easy/Medium/Hard), mapeamento de controle e modo versus, idênticos a SF2.

Destaque para os sprites grandes e bonitos, e para os cenários em 2D tradicional, bem coloridos. A mudança de estágios no modo história lembra muito o game Toejam & Earl, de Mega Drive. O contador de tempo é representado com um fio de pólvora em uma bomba.

ClayFighter 2: Judgment Clay
(SNES - 1993)

Paródia de Exterminador do Futuro ("Terminator 2: Judgement Day"), Clayfighter 2 melhorou em vários aspectos. O game possui modo história, versus mode e modo tournament, em que é possível jogar com até 8 jogadores em um torneio de chaves.

Os sprites dos lutadores estão menores em relação ao primeiro game, mas a movimentação está melhor, e os lutadores possuem mais golpes. O timer virou um relógio convencional. Os cenários agora também possuem um visual de massinha, e criou uma nova atmosfera ao game. Além disso, cada personagem tem seu antagonista próprio, que é o chefe final do modo história. São os mesmos personagens, com golpes diferentes.

Clayfighter 63 1/3
(N64 - 1997)

Terceiro jogo da série, e primeiro lançado para Nintendo 64. Esse game também usou recursos de stop-motion e massinha para criação dos personagens, mas os cenários são renderizados em 3D convencional. O título inclui novas referências aos jogos de luta famosos, como a adição de três barras de super golpes, o recurso de parry e os combos no estilo Killer Instinct; além disso, também trouxe o conceito de interação com o cenário, e a possibilidade de mudar de lugar no meio do combate. Contem 12 personagens, sendo 3 deles secretos.

Infelizmente, o game não agradou a crítica, e acabou recebendo reviews muito negativos. Também pudera, os gráficos estão bem aquém do que o console é capaz de fazer, a resolução dos sprites dos lutadores está esquisita e o game não incluiu um modo tournament (que se tornou popular entre os fãs). O que salva mesmo o jogo é a presença de personagens ilustres de outros jogos da Interplay, como Earthworm Jim e Boogerman.

Clayfighter Sculptor´s Cut
(N64 - 1998)

Apenas alguns meses após o lançamento de Clayfighter 63 1/3, a Interplay fez uma atualização no game e lançou uma versão exclusiva para locação na rede Blockbuster, chamada de Clayfighter Sculptor´s Cut.

Essa versão possui várias melhorias, entre elas um menu de fácil navegação, gráficos mais nítidos, framerate melhor, um modo somente versus, e uma introdução cantada. Além dos 12 personagens do 63 1/3, há também mais 4 inéditos: High Five, Lady Liberty, Lockjaw Pooch e Zappa Yow Yow Boyz. Essa "versão do diretor" é a definitiva para o game de N64; entretanto, devido à distribuição restrita à rede Blockbuster, o game tornou-se um dos jogos mais raros e caros do console 64 bits da Nintendo.

Conhecendo os personagens:

Ao todo, a série Clayfighter tem 34 personagens. São eles:

1 - Bad Mr. Frosty: um boneco de neve badboy e invocado.
Jogos em que está presente: Todos

2 - Blob: uma gosma verde de massinha, capaz de mudar sua estrutura e se transformar em diversas armas.
Jogos em que está presente: Todos

3 - Bonker: um palhaço maluco que adora jogar tortas na cara dos inimigos.
Jogos em que está presente: Todos, mas em Clayfighter 2 Tournament Edition é um personagem não-jogável

4 - Taffy: uma gosma amarelada feita de água salgada e massinha. Parece uma guloseima gigante, mas ele bate, e bate forte.
Jogos em que está presente: Todos, mas em Clayfighter 2 Tournament Edition é um personagem não-jogável

5 - Blue Suede Goo: um sósia de massinha da lenda do rock´n roll Elvis Presley, com golpes musicais e charmosos.
Jogos em que está presente: Clayfighter, Clayfighter Tournament Edition e Clayfighter 2 Tournament Clay (não-jogável)

6 - Boogerman: o super-herói da porquice marca presença em sua versão de massinha para peidar e arrotar na cara dos inimigos.
Jogos em que está presente: Clayfighter 63 1/3 e Clayfighter: Sculptur´s Cut

1 2 3 4 5 6

7 - Butch: é a versão maléfica do Tiny. Tão burro quanto, ele tem pele mais escura e alguns golpes diferentes. Seu objetivo é impedir que ninguém seja mais inteligente que ele em Mudville.
Jogos em que está presente: Clayfighter 2 Judgement Clay

8 - Dr. Kilnklein: um cientista maluco responsável pela criação de outros personagens. Após um acidente, ele tem sua mão amputada e coloca uma prótese poderosa no lugar. A mão amputada viria a se tornar o personagem High Five.
Jogos em que está presente: Clayfighter 63 1/3 e Clayfighter: Sculptur´s Cut

9 - Dr. Peelgood: é a versão maléfica de Nana Man. Ele tem a cor roxa e é mais malandro que Nana. Seu objetivo é possuir as cascas de todas as bananas de Mudville.
Jogos em que está presente: Clayfighter 2 Judgement Clay

10 - Earthworm Jim: a minhoca mais invocada do universo aparece em sua versão massinha para tentar vencer mais essa batalha contra as forças do mal.
Jogos em que está presente: Clayfighter 63 1/3 e Clayfighter: Sculptur´s Cut

11 - Googoo: não se engane, apesar de ser apenas um bebê, Googoo é mais invocado que muito marmanjo. Seus ataques de chocalho e de fralda são poderosíssimos.
Jogos em que está presente: Clayfighter 2 Tournament Clay

12 - Helga: uma cantora de ópera com capacete viking que adora comer tanto quanto bater em seus oponentes
Jogos em que está presente: Clayfighter, Clayfighter Tournament Edition e Clayfighter 2 Tournament Clay (não-jogável)

13 - High Five: após um acidente, Dr. Kiln perde sua mão e ela assume vida própria, tornando-se High Five.
Jogos em que está presente: Clayfighter Sculptur´s Cut

14 - HoboCop: em Clayfighter 63 1/3 havia um personagem chamada Hobo Cop, uma referência clara ao Robocop, como um morador de rua. A Nintendo não aprovou esse conceito e ele foi removido da versão final. Existem registros do Hobo Cop na versão alpha/ protótipo do Clayfighter Extreme (PSX).
Jogos em que está presente: Nenhum

15 - Hoppy/T-Hoppy: um coelho que, ao passar por mutações e modificações no corpo, graças ao Dr. Kiln, torna-se uma máquina de combate (T-Hoppy). É uma paródia de Arnold Schwarzenegger.
Jogos em que está presente: Clayfighter 2 Tournament Clay, Clayfighter 63 1/3 e Clayfighter Sculptur´s Cut

16 - Houngan: Houngan é um shaman que trabalhou como assistente do Dr. Kiln. Ele sempre foi ambicioso e tem planos de dominar Mudville sozinho.
Jogos em que está presente: Clayfighter 63 1/3 e Clayfighter Sculptur´s Cut

17 - Ice: é a versão maléfica de Bad Mr. Frosty. Com uma aparência mais jovem do que seu arqui-inimigo, Ice tem planos de transformar Mudville em uma cidade de neve.
Jogos em que está presente: Clayfighter 2 Tournament Clay

18 - Ickybod Clay: uma assombração de massinha com corpo de fantasma e cabeça de abóbora. Ickybod não mede esforços para proteger sua casa mal assombrada.
Jogos em que está presente: Clayfighter, Clayfighter Tournament Edition, Clayfighter 63 1/3 e Clayfighter Sculptur´s Cut

19 - Jack: é a versão maléfica de Octohead. Ao contrário de seu oponente, Jack detesta multidões e prefere ficar sozinho. Seu objetivo é ser o rei dos mares.
Jogos em que está presente: Clayfighter 2 Tournament Clay

20 - Kangoo: uma canguru, campeã mundial de boxe, que veio para a batalha apenas para resolver tudo o quanto antes e poder descansar em paz.
Jogos em que está presente: Clayfighter 2 Tournament Clay

21 - Kungpow: um mestre das artes marciais que tem muita raiva de tudo e todos... e é feito de massinha.
Jogos em que está presente: Clayfighter 63 1/3 e Clayfighter Sculptur´s Cut

22 - Lady Liberty: é a Estátua da Liberdade que ganhou vida após a intervenção do Dr. Kiln. Porém, ela se rebelou contra o cientista e resolve lutar contra todo o mal.
Jogos em que está presente: Clayfighter Sculptur´s Cut

23 - Lockjaw Pooch: um cachorro vira-lata, que se transformou em um monstro graças ao Dr. Kiln. Fiel a seu mestre, ele busca protegê-lo a qualquer custo.
Jogos em que está presente: Clayfighter Sculptur´s Cut

24 - Lucy: Lucy, a gorila, seria uma lutadora em Clayfighter 63 1/3, mas foi cortada da versão final.
Jogos em que está presente: Nenhum

25 - N. Boss: o chefe final do primeiro Clayfighter. Ele é um grande anel rodeado de pérolas, com dois olhos e possui poderes similares aos de todos os outros lutadores
Jogos em que está presente: Clayfighter e Clayfighter Tournament Edition

26 - Nana Man: Nana é uma banana jamaicana de massinha e bem invocada. Seu antagonista é o Dr. Peelgood.
Jogos em que está presente: Clayfighter 2 Judgement Clay

27 - Octohead: Octo é uma criatura de massinha aquática que adora uma praia. Seu objetivo é transformar Mudville na capital mundial das festas de praia.
Jogos em que está presente: Clayfighter 2 Judgement Clay

28 - Sarge: é a versão maléfica de Hoppy. Sarge tem por objetivo tomar conta de todos os veículos terrestres e aéreos de Mudville.
Jogos em que está presente: Clayfighter 2 Judgement Clay

29 - Slyck: é a versão maléfica de Blob. Ele é muito parecido, mas possui dentes e olhos amarelados. Seu objetivo é comer toda a população de Mudville.
Jogos em que está presente: Clayfighter 2 Judgement Clay

30 - Spike: é a versão maléfica de Googoo. Visualmente, ele é parecido com seu antagonista, mas possui uma cara mais brava e fralda roxa. Seu objetivo é pegar todo o leite de Mudville para si.
Jogos em que está presente: Clayfighter 2 Judgement Clay

31 - Sumo Santa: imagine um Papai Noel lutador de sumô e feito de massinha, esse é o Sumo Santa. Ele tem como objetivo retomar o controle do Pólo Norte, e, pra isso, deve enfrentar seu maior inimigo: Bad Mr. Frosty.
Jogos em que está presente: Clayfighter 63 1/3 e Clayfighter Sculptur´s Cut

32 - Thunder: é a versão maléfica da canguru boxeadora Kangoo. Thunder tem vontade de causar o maior mal possível a todos.
Jogos em que está presente: Clayfighter 2 Tournament Clay

33 - Tiny: Tiny é a versão Clayfighter do Incrível Hulk. Ele é marombeiro, usa sunguinha e seu ponto fraco é a inteligência.
Jogos em que está presente: Clayfighter, Clayfighter Tournament Edition e Clayfighter 2 Tournament Clay

34 - Zappa Yow Yow Boyz: três garotos canibais, nativos da ilha Claymodo. Eles têm ódio mortal por Taffy.
Jogos em que está presente: Clayfighter Sculptor´s Cut ■

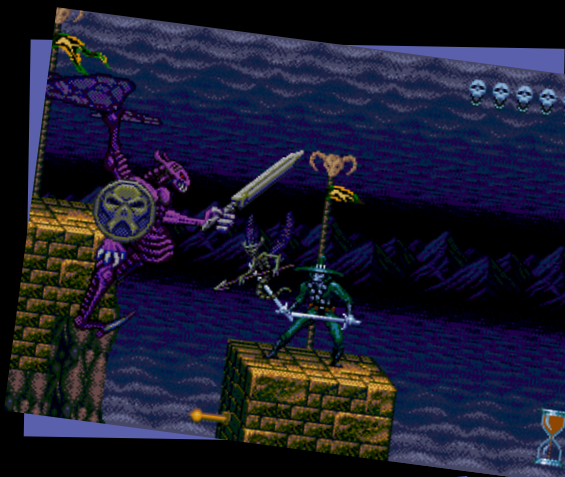
Por **Johnny Vila** e **Michel Borges**

The Forever Man

"Após 20 tortuosas vidas, preciso desesperadamente descansar. Mas, para conseguir a paz, preciso vivenciar o inferno. Tudo aquilo que rasteja, anda ou voa terá de sentir o peso da minha espada. Tudo que se encontra vivo precisará morrer em minhas mãos."

"Chakan, The Forever Man."

Com estas palavras, fica estabelecido o objetivo de Chakan em sua jornada: "morrer". O exímio espadachim que desafiou a própria morte para um duelo teve como recompensa a vida eterna, mas como um "extra" inerente a tal feito,

ele seria eternamente atormentado por pesadelos que mostrariam seu próximo alvo matando diversas vítimas das mais horrendas maneiras. A única forma de quebrar a maldição e dar cabo à própria vida, encontrando o fim de seu tomento, seria eliminar todas as bestas da escuridão: os mestres do plano terreno “A Rainha Aranha, Louva-Deus, Elkenrod e o Rei Libélula”, além dos mestres do plano elementar, “Parasita, Besta da Tundra, O Último Dragão e o Líder do Clã Libélula”.

Derrotar os mestres da escuridão não será uma tarefa fácil

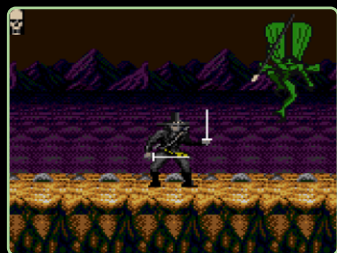
O elaborado menu de magias possibilita uma série de poderes especiais

Chakan é um game de plataforma para Mega Drive (também há uma versão portátil, vide Box a seguir), cuja jogabilidade se resume em ataque, pulo (que também pode ser duplo) e a função de troca de armas. O botão start ativa o menu para usar as magias, elaboradas com a combinação de poções que são coletadas durante as fases, sendo que cada tipo de magia gera uma habilidade ou ataque diferente. Usando o Dpad (direcional), é possível atacar em cada ângulo que for direcionado.

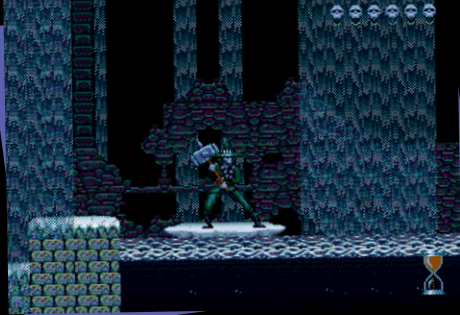
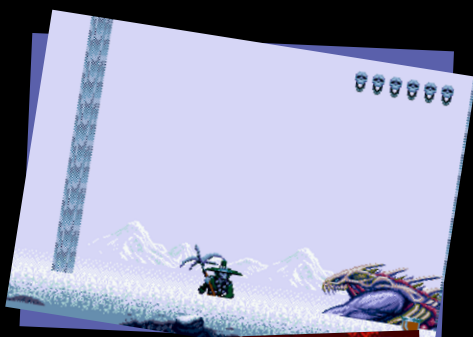
Ao longo da gameplay, é possível coletar quatro armas diferentes, sendo cada uma indicada para determinados tipos de inimigos, além de permitirem destruir partes dos cenários, o que dá acesso às salas secretas.

O jogo possui continues infinitos, porém Chakan tem energia limitada em cada nível, retornando ao “limbo” quando derrotado. Para complicar ainda mais, há uma ampulheta que conta o tempo, e caso não termine o estágio atual dentro de seu limite, terá que recomeçar a etapa desde o inicio.

SOFRIMENTO PORTATIL

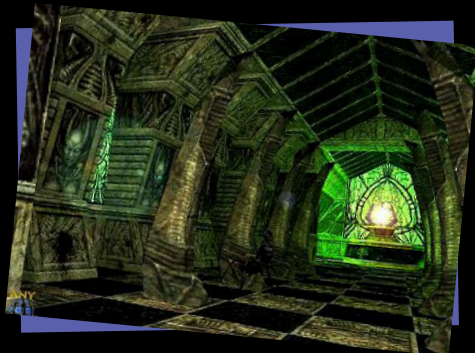
Além da versão 16-bit, a SEGA também converteu o game para o portátil Game Gear, que apesar das alterações em razão das limitações de hardware do console de mão, é muito fiel ao original e conta inclusive com a narração com voz digitalizada do título do game (algo que não existe na versão de Mega).

Chakan para o portátil da SEGA recria com competência o game original

Mas vamos ao ponto que melhor define o game: "a dificuldade"! Ao começar a jogar já é possível perceber que mesmo com todas as magias e armas disponíveis, Chakan não estará equipado para vencer facilmente. Para aqueles que curtem games como Dark Souls e seu gameplay masoquista, sejam bem-vindos ao marco zero deste gênero.

As bestas estão escondidas nos planos de água, fogo, terra e vento, o equivalente às fases do game, repletas de inimigos vindo de todos os lados. Será necessário superar três níveis em cada plano para chegar aos chefões, e se até lá seu controle ainda estiver intacto (recomendamos não jogá-lo na parede, ainda mais em tempos de crise), prepare-se para morrer inúmeras vezes até decorar os padrões destas insanas bestas.

Chakan é um daqueles games na medida da geração 16-bits, com ótimos gráficos e músicas, gameplay eficiente e com excelente mecânica, mas que será eternamente marcado pela dificuldade extrema, um típico exemplar daqueles jogos que boa parte dos clientes devolvia na locadora sem ao menos ter superado os primeiros níveis.

Os níveis possuem variedade nas locações, mas uma coisa em comum: dificuldade extrema!

A CONTINUAÇÃO PARA DREAMCAST!

No inicio dos anos 2000, Ed Annunziata, por meio da AndNow, seu então estúdio de desenvolvimento, anunciou que havia fechado um acordo para a produção de uma continuação de Chakan. O jogo utilizaria as visões sinistras que Chakan tem das bestas do mal (parte de sua maldição), como forma de dar dicas ao jogador sobre como encontrar e enfrentar cada chefão, de modo que exigiria o máximo de atenção durante as animações para extrair o maior número possível de informações que contribuíssem para derradeira batalha. Segundo o desenvolvedor, eficiência e uma boa estratégia seriam a chave para a vitória.

Estágio desenvolvido
para o novo game

A clássica combinação de poções para criação de magias também estaria de volta, com a promessa de milhares (!) de combinações possíveis. O game contaria ainda com uma elevada gama de armas à disposição do protagonista, cada uma com características próprias, assim como no original.

Imagem da demo técnica produzida
pela AndNow

Uma demo foi preparada, muito conteúdo artístico foi divulgado, inclusive em veículos de imprensa, como o site IGN, entretanto, com o tempo, as informações do game foram se tornando escassas, muito em razão do fim prematuro do console 128 bits da SEGA, culminando no derradeiro cancelamento do jogo e o fim das esperanças da tão aguardada continuação do clássico cult do Mega Drive.

Entrevista

Robert A. Kraus (RAK) e Ed Annunziata

"Chakan: The Forever Man" tem sua origem nos quadrinhos, criação de **Robert A. Kraus**, veterano da indústria e fundador da RAK Graphics. Robert mantém Chakan vivo até hoje, comercializando suas HQs em seu site e em convenções nos Estados Unidos. A **WarpZone** conversou pouco com Robert sobre a criação do personagem e a conversão do título para o mundo dos games, e de quebra, aproveitamos a entrevista desta edição com **Ed Annunziata**, que foi produtor do game de Chakan, para obter ainda mais detalhes sobre o processo, confira:

 Robert, como foi o processo de criação de Chakan?

[RAK] Chakan surgiu nos meus cadernos de desenhos, em 1979. Desenvolvi o personagem e comecei a elaborar suas primeiras histórias no início dos anos 1980's, e ele estreou em formato impresso pela primeira vez, como um personagem secundário em ThanderMace, quadrinho em que eu publicava na época. Ele acabou se tornando muito popular, com isso escrevi sua primeira história solo, que acabou servindo de referência para a criação do game.

Chakan em quadrinhos
(Fonte: Acervo de Johnny Vila)

 Como a SEGA descobriu Chakan?

[RAK] Eles tiveram acesso a HQ com a primeira história do personagem, e realmente gostaram do conceito, resolvendo arriscar a conversão para um game. Foi ótimo trabalhar com eles, pois fizeram um ótimo trabalho e até hoje sou muito orgulhoso deste game.

[ED] Algum tempo antes do game ser criado, eu participei de uma convenção de Dungeons & Dragons, chamada GenCon. Foi minha primeira experiência do gênero e eu adorei, pois estava começando a produzir o jogo D&D: Warriors of the Eternal Sun, e queria "mergulhar" no assunto. Enquanto estava lá, de longe vi um cartaz de Chakan. Achei o visual

incrível, era como um Clint Eastwook morto, com um olhar “badass” e um chapéu incrível! Fui até o estande da RAK Graphics e conheci Robert Kraus. No começo, ele não acreditou que eu seria capaz de fazer um jogo com o personagem dele, mas enquanto eu estava lá olhando suas produções, ele explicou a história por trás do personagem e me presentou com uma de suas revistas, que fui ler assim que retornei para o hotel. Minha imaginação foi imediatamente capturada pelo conceito daquela HQ: O objetivo de Chakan é MORRER! Nos videogames, você sempre lida com a vida e morte durante a partida, mas tentando sobreviver e NUNCA morrer. Entretanto, tudo que Chakan quer é a própria morte. Apaixonei-me pelo personagem e convenci os executivos da SEGA a me autorizar a fazer o jogo baseado no material.

Chakan para Mega Drive ou Game Gear, prepare-se para morrer em ambas!

A continuação de Chakan nos videogames esteve em desenvolvimento para o SEGA Dreamcast, uma demo técnica existiu e foi exibida; contudo, o jogo nunca foi lançado. Quais os motivos que levaram ao cancelamento do projeto?

[RAK] Eu assinei um contrato para uma sequência do game no Dreamcast, e muito material foi efetivamente produzido;

A versão para Dreamcast tinha potencial, mas deixou de existir com o fim do console

no entanto, o insucesso do console no curto prazo foi o principal motivo que fez com que a produção fosse arquivada.

[ED] Eu estava em meio a um acordo com a SEGA para a publicação de um novo game para Dreamcast quando o console basicamente morreu!

Quais os planos para Chakan no futuro? Será que ainda veremos o personagem em algum game?

[ED] Eu ainda pretendo, definitivamente, fazer um novo jogo baseado no homem eterno!

[RAK] Ao longo dos anos, escrevi e publiquei mais de 25 graphic novels sobre Chakan, ele se tornou um game e recebeu action figures temáticas. Para o futuro, eu adoraria vê-lo em um filme, série animada ou, quem sabe, outro jogo.

Conheça mais sobre os quadrinhos de Chakan em:

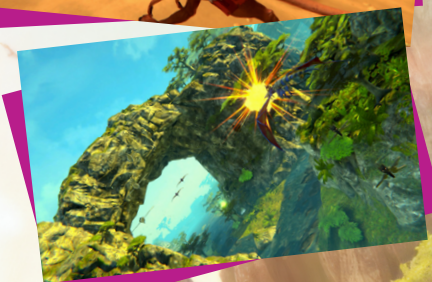
www.rakgraphics.com

Análise

Por **Johnny Vila**

O anuncio durante a E3 2019 de que o Nintendo Switch receberia um remake de Panzer Dragoon, de Sega Saturn, foi motivo de muita comemoração. Afinal, isso marcava não somente o retorno de uma clássica franquia da SEGA, como também o relançamento de um dos maiores shoot'em up de todos os tempos.

Nos meses seguintes pouco conteúdo foi divulgado, até que, para a surpresa de muitos, o jogo foi lançado durante a exibição do Nintendo Direct, realizado no dia 26 de março de 2020.

Concebido originalmente em 1995, o game se passa em um mundo pós apocaliptico e conta a história de um membro de um grupo de caçadores, que se vê em meio a uma briga entre dois cavaleiros montados sob dragões. Um destes, mortalmente ferido durante a batalha, confia o dragão e sua missão ao protagonista, que deverá perseguir o outro cavaleiro e detê-lo antes que reative uma arma capaz de destruir a humanidade.

O game segue o padrão de jogabilidade shoot'em up sob trilhos e oferece duas formas de ataque: o tiro rápido e o tiro carregado, que seleciona multiplos alvos na tela. Determinados tipos de inimigos exigem a primeira forma de ataque, enquanto outros são mais facilmente abatidos com o feixe de raios da mira travada, de modo que caberá ao jogador definir qual ataque usar.

O jogo tem dois sistemas de jogabilidade, a "clássica" (correspondente ao original) e a "moderna". Na primeira opção, o analógico movimenta o dragão e a mira pela tela, enquanto os botões L e R movem a câmera em 90°. Isso oferece a possibilidade de mirar/atacar inimigos nas laterais ou na parte de trás durante a progressão. Já o modo moderno usa o analógico esquerdo para movimentar apenas o dragão, enquanto que o analógico direito fica responsável pela mira, e os botões ZL e ZR para atirar. Esse modo talvez seja indicado para os "novos jogadores" da franquia.

A trilha sonora, orquestrada da versão de Saturn, continua fenomenal mesmo após todos estes anos. Adicionalmente, o remake conta também com algumas novas produções e a magistral participação da compositora Saori Kobayashi. A compositora trabalhou, anteriormente na franquia, com os games "Panzer Dragoon Saga" e "Panzer Dragoon Orta", além do sucessor espiritual, Crimson Dragon.

A compositora Saori Kobayashi finalmente volta a trabalhar com a franquia Panzer Dragoon

A parte gráfica pode ser definida como controversa. Embora mostra-se ainda mais bela neste remake, parece não ter mudado tanto em relação a anteiror.

Ao todo, o jogo tem sete níveis, que podem ser concluídos em até duas horas. O remake conta com oito idiomas disponíveis, mas é desprovido do

Os fãs que gostam de edições físicas não foram esquecidos

Português, infelizmente. Uma versão física está atualmente em pré-venda no site da Limited Run Games, e conta com um estojo que remete a embalagem original do game de Saturn.

Panzer Dragoon: Remake oferece aquele ótimo sentimento de nostalgia provocado por uma mecânica bem desenvolvida, aliado a trilha sonora competente e um level design interessante. Pontos esse que também são intrínsecos ao material original.

Em suma, Panzer Dragoon oferece bons momentos, principalmente aos saudosistas, ou aqueles interessados em conhecer a franquia. Fica a esperança de que o trabalho com Panzer Dragoon II (já anunciado) seja ainda melhor que o primeiro. ■

Apoiadores

WARPZONE

- Ademar Secco Junior
- Alan Ricardo de Olibeira
- Alex Saraiva de Lima
- Anaelisa Ticianelli
- Anderson da Rosa
- André Fernandes Pereira
- Angelo Scabuzzi
- Bruno Jacinto
- Bruno Soares Pinto Costa
- Carlos Eduardo Oliveira
- Cesar Cruz
- Cris Lima
- Cristhian Denardi
- Daniel Paes Cuter
- Diego Azevedo
- Diego de Souza Felix
- Diego Henrique Bueno
- Dully Pimenta
- Eduardo Colnago Gonçalves
- Eduardo Loos
- Eduardo Pacheco Cembranel
- Elton Gomes
- Fabio Dedini
- Ferigs Rezende
- Fernando Pacheco Cembranel
- Flávio Antônio de Assis Leite
- Gabriel Dieter
- Gabriel Tavares Florentino
- Gabriel Vasques
- Geldo Ronie Santos Silva
- Glauco Santos (Megaxbr)
- Guilherme Monteiro Paschoal
- Gustavo Tadeu Halasi
- Henrique Fedorowicz
- Henrique Florencio
- Hugo Fleury
- Hugo Vandré Silvério Rios
- Issac Aubert
- Jean Gaspegiane
- João Mateus Cardoso
- João Moisés Bertolini Rosa
- Johnny Vila
- Jonas Nunes
- José Marcos Ribeiro Júnior
- Kevin Kigan de Mira
- Laercio Mataruco
- Leandro Bianchi de Souza
- Leonardo Ramos Rocha
- Leonel José Fronza Filho
- Lucas Ferreira Leite
- Maico Sertório
- Maike André
- Mailson Rubem
- Marcelo Cunha
- Marcelo Mota
- Marcelo Shira
- Marcio Curl
- Marcio Mageski Marques
- Marco Curiati
- Marcos Hasselmann Bednarzuk
- Marcus Garrett Chiado
- Mauricio Baia
- Nelson Julio Jr.
- Nykora
- Otávio Rodrigues Vieira
- Pedro Fortunato
- Pedro Rego
- Rafael Abrahão
- Rafael Lima
- Rafael Pintaudi da Fonseca
- Roberto Resident Junior
- Sidney Marcelo Saito
- Thiago Oliveira
- Tiago Jorge
- Vinicius Caravello Diello
- Vinícius de Luca
- Vitor Costa
- Wagner Sales
- Weliton Balbino
- William dos Santos

Muito obrigado, pessoal! Vocês são a WarpZone!
Quer fazer parte do clube também?

Acesse www.warpzone.me/clube